

PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PAKAIAN DAN RUMAH ADAT SUKU MAKASSAR

Nur Idzni Fakhriah HAJ¹, Sukarman B², Baso Indra Wijaya Aziz³

¹²³Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

¹idznykaizen@gmail.com

²sukarmanb@unm.ac.id

³baso.indra.wa@unm.ac.id

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan merancang media pengenalan alternatif berupa video animasi mengenai pakaian dan rumah adat suku Makassar. Pengumpulan data diperoleh melalui studi pustaka, observasi dan wawancara di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sul-Sel dan Museum Balla Lompoa, data dianalisa dengan metode kualitatif dan teknik analisis SWOT. Mengangkat konsep desain ‘keceriaan dalam petualangan’ dengan fokus materi ‘ikon’ mengacu pada bentuk pakaian dan rumah adat suku Makassar yang ditampilkan secara sederhana dan ringkas. Visual *branding* ‘kedekatan anak dengan materi’ dengan konsep materi pendukung cerita petualangan fantasi. Menampilkan gaya ilustrasi kartun dan gaya animasi 2D *limited animation* dengan warna-warna cerah (*fullcolors*), huruf bergaya *cursive* (Cavorting) pada judul dan isi bergaya *sans serif* (Calibri). Animasi ini menceritakan petualangan Sarah dan Daeng Aru dalam dunia Eksploria mengenali pakaian adat dan rumah adat suku Makassar, dengan target audiens anak berusia 9-10 tahun dan gemar menonton. Video Animasi berjudul “Eksploria! Petualangan Sarah dan Daeng Aru di Rumah Nenek” berdurasi 8.31 menit, dengan media pendukung berupa DVD, sampul, label, wadah DVD dan buku cerita. Media promosi berupa X-Banner, poster dan Merchandise (stiker, gantungan kunci, *tumbler* dan *totebag*).

Kata Kunci: Media Pengenalan; Pakaian Adat; Rumah Adat; Suku Makassar; Animasi.

ABSTRACT

Title: *Animation Design as Introductory Media of Traditional Clothes and House of Makassar Tribe*

This design is intended as an alternative of introductory media in a form of animated video on traditional clothes and house of Makassar tribe. The collection of data was obtained through literary study, observation and interview in Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Sul-Sel and Balla Lompoa Museum, data was analyzed with qualitative method and SWOT analysis technique. Using the concept of “cheerfulness in adventure” with the material focusing on “icon” referring to the shape of clothes and house of Makassar tribe which is shown simply and effectively. Visual branding “the intimacy of kids and matter” with the concept of supporting material for fantasy adventure stories. Showing style of cartoon illustration and 2D animation style limited animation with colorful colors, cursive font (cavorting) on the title and the font of the content is sans serif (Calibri). This animation tells the adventure of Sarah and Daeng Aru in the world of Eksploria recognizing the traditional clothes and house of Makassar tribe, by targeting audience in the range of 9 to 10 years old and loves watching. This animation video titled “Eksploria! The Adventure of Sarah and Daeng Aru in Grandmother’s house” lasts for 8.31 minutes, with supporting media in a form of DVD, cover, label, DVD container and story book. Promotional media is in a form of x-banner, poster and merchandise (sticker, keychain, tumbler and totebag).

Keywords: *Introductory Media; Traditional Clothes; Traditional House; Makassar Tribe; Animation.*

PENDAHULUAN

Budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, hukum, adat istiadat, serta kesanggupan dan kebiasaan lainnya yang dipelajari manusia sebagai anggota masyarakat (Kusherdaryana, 2013, hal. 3-4). Salah satu budaya yang paling mudah terlihat secara fisik adalah pakaian adat dan rumah adat. Pakaian adat adalah pakaian beserta semua kelengkapannya yang dipakai oleh masyarakat di daerah tertentu, sedangkan rumah adat adalah rumah khas yang dimiliki dan digunakan sebagai tempat tinggal suku tersebut (Guru, 2011, hal. 125). Dalam Undang-Undang nomor 11 tahun 2010, pakaian dan rumah adat masuk sebagai benda dan bangunan cagar budaya. Pada pasal 32 ayat 1 UUD 1945 disebutkan Negara menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya. Salah satu upaya pelestarian budaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengenalkan secara langsung kepada masyarakat, terutama kepada anak sejak usia dini. Anak yang berperan sebagai generasi penerus bangsa, generasi yang akan mewarisi budaya di masa mendatang, maka penanaman jati diri bangsa sebagai rakyat Indonesia, pengetahuan dan pengenalan akan budaya harus dilakukan.

Provinsi Sulawesi Selatan memiliki beragam budaya, terdiri dari empat etnik besar dan salah satunya adalah suku Makassar. Suku Makassar merupakan suku yang tinggal di bagian selatan pulau Sulawesi Selatan. Secara budaya, Suku Makassar memiliki kedekatan dengan suku Bugis yang tinggal di sebelah utara, sehingga warna budaya memiliki kemiripan dengan suku Bugis, yang membedakan hanya pada bahasanya saja. Pengenalan budaya berupa pakaian adat dan rumah adat suku Makassar masih dapat ditemukan seperti pada penggunaan pakaian adat saat mengantarkan undangan pernikahan dan acara besar seperti hari jadi Sul-Sel dan beberapa pemukiman rumah warga yang masih menyerupai rumah adat yang belum dimodifikasi.

Selain itu berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (disbudpar) Provinsi Sulawesi

Selatan, dari pemerintah sendiri telah menyediakan objek wisata budaya berupa museum dan benteng yang di dalamnya juga terdapat replika pakaian adat dan rumah adat, namun untuk pengkhususan media pengenalan kepada anak memang belum disediakan. Adapun secara formal pakaian adat dan rumah adat juga dipelajari di sekolah dasar, sehingga dapat melengkapi pengetahuan anak tentang berbagai macam pakaian adat dan rumah adat.

Akan tetapi, pengenalan tersebut dirasa belum cukup, karena terkadang waktu dan jarak menjadi kendala tersendiri untuk anak dalam mengunjungi objek wisata budaya dan acara-acara yang menampilkan pakaian adat. Selain itu penulis juga melakukan observasi kecil dengan mengajukan pertanyaan ringan kepada beberapa anak secara acak tentang materi pakaian adat dan rumah adat dan beberapa anak menjawab tidak mengingat nama dari pakaian adat dan rumah adat tersebut.

Sehingga penulis menyimpulkan media yang tersedia kurang menarik minat anak dalam mengenal pengetahuan tersebut sehingga anak mudah lupa dan menurunkan ketertarikannya untuk mengenali pakaian adat dan rumah adat suku Makassar. Maka dari itu, dibutuhkan media informasi alternatif yang dapat membantu dan memudahkan anak dalam mengenal pakaian adat dan rumah adat suku Makassar di Sulawesi Selatan.

Berdasarkan survei SEANUTS tahun 2012 yang menekankan pada gerak aktif anak, sekitar 55,2% anak menghabiskan waktunya untuk menonton televisi, bermain komputer ataupun game lebih dari 2 jam setiap hari (sinarharapan.com). Tinggi persentase kebiasaan menonton anak ini dapat dijadikan peluang dalam merancang media informasi pengenalan alternatif yang berkaitan dengan kegiatan menonton, misalnya menonton animasi. Saat ini penggunaan animasi bukan sekedar untuk menghibur melainkan juga dapat digunakan ke dalam media edukasi, informasi, iklan, game dan sebagainya. Selain itu pula dalam kajian psikologi, terdapat beberapa fungsi kepribadian anak yang dapat dikembangkan melalui visual yaitu: fungsi pengamatan, fungsi perhatian dan fungsi fantasi/imajinasi. Fungsi tersebut dapat diterapkan ke dalam animasi

untuk mengembangkan pemikiran anak dengan menanamkan rasa ketertarikan terhadap budaya yang ada di sekitarnya melalui perwakilan pakaian adat dan rumah adat suku Makassar.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis merencanakan sebuah perancangan animasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan yang edukatif dan menghibur serta dapat memudahkan anak dalam mengenali pakaian dan rumah adat suku Makassar.

Adapun tujuan perancangan ini adalah merancang sebuah media informasi pengenalan alternatif yang dapat menarik minat anak untuk mempelajari dan mempermudah dalam mengenal pengetahuan tentang pakaian adat dan rumah adat suku Makassar. Berbentuk video animasi dan dengan harapan agar anak menyukai dan mudah mengingat budayanya. Juga merupakan salah satu upaya pelestarian budaya melalui media animasi dan pengenalan kepada masyarakat luas. Manfaat teoretis yang diperoleh bisa menjadi wadah pembantu dalam menjelaskan informasi yang tidak ditampilkan pada media sebelumnya (seperti museum, acara festival, buku pengetahuan umum) dalam mengenalkan pakaian adat dan rumah adat suku Makassar. Manfaat praktis yang diperoleh bagi anak (siswa) dapat menjadi hiburan yang menarik dan menambah wawasan anak. Bagi peneliti, dapat menjadikan materi dan hasil perancangan dalam skripsi ini sebagai referensi dan dapat melakukan pengembangan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

Tinjauan desain relevan dalam perancangan ini adalah Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun (Priscilia Birgita Lasapu. 2015: 20). Dalam jurnal penulis menampilkan tema belajar sambil bermain dan menggunakan metode kualitatif 5W+1H dengan analisis SWOT pada hasil observasi. Hasil perancangan berupa media pembelajaran (media 3D) boneka dari kain flanel dengan pakaian adat yang bisa diganti-ganti, bersifat interaktif karena dapat ditampilkan dengan cerita menggunakan media dan buku panduan yang disediakan. Materi pengenalan pakaian adat yang ditampilkan yaitu pakaian adat pulau Jawa dan sekitarnya. Perbedaan yang akan dirancang adalah perbedaan media utama

berupa video animasi 2D, serupa dengan latar perancangan tersebut mengambil salah satu kegiatan anak yaitu bermain sedangkan penulis mengambil kegiatan menonton.

Selanjutnya Perancangan *Augmented Reality* Rumah Adat Sulawesi Selatan (Nira Caprisa. 2020). Dalam jurnal penulis menampilkan konsep *fun* atau ceria dengan target audiens 7-12 tahun, bergaya desain simpel dengan warna-warna cerah. Menggunakan metode analisa kualitatif dengan metode penelitian wawancara/survei yang akan dibahas menggunakan analisis SWOT. Perancangan yang dihasilkan berupa aplikasi *augmented reality* berbentuk 3D disertai media pendukung berupa buku pendamping *marker* (jika di *scan* akan menghasilkan visualisasi 3D rumah adat), *X-Banner*, stiker, poster dan *merchandise*. Kendatipun terdapat perbedaan media dan materi komunikasi pengenalan, perancangan ini menampilkan kesamaan materi yaitu rumah adat yang juga berfokus pada bentuk rumah adat yang salah satu materinya adalah suku Makassar. Perbedaan yang akan dirancang adalah perbedaan media utama berupa video animasi 2D, *augmented reality* hampir serupa menampilkan gambar juga tapi lebih menggunakan bentuk 3D.

Game Edukasi “Ragam Budaya” Sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang Pakaian dan Rumah Adat di Indonesia (Sugiyanto, Dzuha Hening Y. 2011). Perancangan ini menghasilkan sebuah aplikasi *game* edukasi mengenal pakaian adat dan rumah adat di Indonesia. Berfokus pada enam pakaian adat dan rumah adat yang ada di Jawa (secara acak). Menggunakan metode pengembangan multimedia dan pengembangan sistem. Kendatipun terdapat perbedaan media dan materi komunikasi pengenalan, perancangan ini menampilkan kesamaan materi yaitu pakaian adat dan rumah adat yang juga berfokus pada bentuk pakaian dan rumah adat. Adapun perbedaan yang akan dirancang adalah perbedaan media utama yaitu video animasi 2D, materi yang difokuskan yaitu satu suku (suku Makassar).

Pengertian nama Makassar sebagai grup etnik, merupakan sekelompok masyarakat yang tinggal dan memiliki kebudayaan bersama yang

disebut suku Makassar. Makassar mempunyai bahasa sendiri dengan berbagai dialek dan memiliki aksara yang disebut Lontara. Nama Makassar (*mangkasarak*) sebagai Ibu Negeri kerajaan Gowa, dijumpai dalam cerita rakyat Makassar yang dikaitkan dengan awal diterimanya agama Islam oleh raja Tallok. Raja berkesimpulan “*nakbiya akkasarak*” artinya Nabi menjelma atau menampakkan diri. Kemudian tempat Nabi ini dinamai *mangkasarak* atau Makassar (Lathief, 2014:5)

Stuktur sosial masyarakat Makassar dahulu dipengaruhi oleh sistem kerajaan/kesultanan salah satu nya adalah kerajaan Gowa Tallo. Pengelompokan seperti golongan bangsawan, golongan merdeka/bebas dan orang baik, dan golongan budak/hamba (Saing, 2010:58-61). Pengelompokan ini sangat mempengaruhi tampilan bentuk pakaian adat dan rumah adat suku Makassar.

Pengertian Pakaian adat adalah pakaian beserta seluruh kelengkapannya yang dipakai oleh masyarakat di daerah tertentu. Rumah adat adalah rumah khas yang dimiliki dan digunakan sebagai tempat tinggal suku tersebut (Guru, 2011, hal. 125). Penggunaan pakaian adat pada masyarakat Makassar dapat dibagi kedalam tiga jenis yaitu berdasarkan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan), berdasarkan strata sosial (bangsawan, rakyat biasa dan budak) dan usia pemakainya (anak, remaja dan dewasa) dan berdasarkan penggunaannya (Depdikbud, 1985/1986: 13).

Penggunaan rumah adat juga dikelompokkan berdasarkan status sosial masyarakatnya seperti seperti *balla lompoa* adalah rumah besar yang didiami oleh keluarga kaum bangsawan. Rumah ini biasanya mempunyai ciri-ciri antara lain: berpetak lima atau tujuh, timpa laja (bubungannya) bersusun lima bagi raja berkuasa dan bersusun tiga bagi bangsawan lainnya. Mempunyai sapana, yaitu tangga beralas bertingkat di bagian bawah dengan atap diatasnya. Lalu ada *Tarata*, bentuknya lebih kecil dari *Ballu Lompoa*, adalah rumah kediaman yang berpetak tidak lebih dari empat, tanpa *sapana* dan mempunyai bubungan yang bersusun satu atau tiga. Biasanya didiami oleh orang baik-baik, orang kaya atau orang berkedudukan dan terpendang dalam

masyarakat. Terakhir ada *balla* merupakan rumah tempat kediaman masyarakat kebanyakan. Rata-rata berpetak tiga dan berbubungan lapis dua dan tidak mempunyai *sapana* (Saing, 2010: 33-36).

Masyarakat Makassar mempunyai pandangan mengenai dunia (*world view*) dan dapat disebut stuktur kosmos. Dimana manusia menganggap dirinya sebagai mikrokosmos atau bagian dari alam raya (makrokosmos) (Lathief, 2014: 123). Pandangan tersebut menjadi falsafah dan pandangan hidup yang disebut “*Sulapa appak*”. Paham *Sulapa appak* ini sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat Makassar, menunjukkan usaha untuk menyempurnakan diri yang diajarkan turun temurun secara lisan. Kesempurnaan ini barulah terpenuhi jika memenuhi empat macam sifat yang dilambangkan juga dengan warna dan makna tertentu yaitu: api (merah berani), angin (kuning agung), air (putih suci) dan tanah (hitam gaib). Warna-warna tersebut banyak ditemukan pada atribut yang menghiasi rumah adat, bentuk kosmos (segi empat) juga terlihat pada bentuk tipologi rumah yang berbentuk segi empat panjang dan bentuk pakaian seperti baju dan sarung (Saing, 2010:14).

Animasi berasal dari bahasa latin “*animare*”, yang artinya menghidupkan, mengisi dengan kehidupan, membuat menjadi hidup atau memberikan nyawa. Animasi juga dapat didefinisikan sebagai tampilan *frame ke frame* dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa (Faizal Rochman, 2015: 5). Termasuk disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Ada prinsip animasi yang mendasari dan teknologi berupa perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut (Soenyoto, 2017: 1).

Penggunaan Animasi sekarang ini tidak hanya terbatas dalam penyampaian cerita lucu untuk anak atau dikenal dengan kartun, akan tetapi dapat juga dijadikan sebagai media pengenalan ataupun media informasi misalnya animasi untuk iklan, game dan sebagainya. Pembuatan animasi tersebut dibedakan berdasarkan tujuan pembuatannya dan terkadang penggunaan animasi digunakan untuk

menambah kesan informasi sehingga terlihat meyakinkan (Faizal Rochman, 2015:4). Sehingga animasi dapat dijadikan sebagai media informasi atau media pengenalan yang menarik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif untuk pengumpulan data dengan teknik analisis SWOT. Pengumpulan data observasi dilakukan pengamatan langsung terhadap objek materi pakaian adat dan rumah adat suku Makassar di Museum Balla Lompoa di Gowa dan Museum Kota Makassar. Di sana dilakukan wawancara dan dokumentasi pakaian adat dan rumah adat suku Makassar. Data dokumentasi berupa foto kegiatan observasi langsung berupa foto pakaian adat dan rumah adat suku Makassar dan observasi tak langsung berupa dokumentasi referensi yang ada di buku. Data studi pustaka berupa pembahasan dengan kata kunci suku

Makassar, pakaian adat suku Makassar, rumah adat suku Makassar, dan animasi. Dimana data tersebut akan dicocokkan dengan hasil wawancara yang dilakukan. Bersifat melengkapi data yang telah tersedia. Pengumpulan data wawancara dilakukan dua kali yaitu pengumpulan data awal dilakukan pada Kepala Bidang Ekonomi Kreatif di Dinas Pasriwisata dan Kebudayaan mengenai perkembangan eksistensi pengetahuan pakaian adat dan rumah adat suku Makassar. Selanjutnya pada penelitian dilakukan wawancara dengan Bapak Andi Jufri AH, selaku staff ahli peneliti budaya Nusantara di Museum Balla Lompoa Gowa. Pertanyaan yang diajukan berfokus pada materi yaitu pakaian adat suku Makassar meliputi bentuk, jenis, perlengkapan, makna filosofis dan rumah adat meliputi bentuk, jenis, perbedaan bentuk, bagian-bagian rumah, makna moral. Berikut merupakan hasil pengumpulan data yang telah didapatkan.

Tabel 1. Rangkuman Data Materi Pakaian dan rumah adat suku Makassar

Rangkuman Data Materi Pakaian Adat Suku Makassar		
1	Bentuk Pakaian Adat	Berbentuk persegi empat karena masyarakat Makassar menganut paham kosmologi <i>sulappa appa</i> yang menjadi satu kesatuan.
2	Jenis- jenis pakaian adat	Memaparkan mengenai jenis pakaian berdasarkan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan), berdasarkan penggunaannya (sehari-hari dan upacara/acara) dan berdasarkan usia pemakai (anak, remaja dan dewasa) dan strata sosialnya (bangsawan, rakyat biasa dan hamba sahaya).
3	Pehiasan Sebagai Kelengkapan Pakaian Adat	Juga memaparkan berdasarkan tiga klasifikasi seperti tersebut diatas.
4	Penggunaan Pakaian Adat	Penggunaan pakaian adat dalam berbagai acara ataupun kegiatan.
5	Bahan dan Cara Pembuatan Baju dan Sarung	Bahan yang digunakan dan cara pembuatan baju adat <i>Bodo</i> dan sarung (<i>lipa'</i>).
6	Makna filosofi Pakaian Adat	Makna-makna yang terkandung dalam pakaian adat, makna warna pada baju <i>bodo</i> , dan perbedaan penggunaan bahan pada perhiasan perlengkapan adat.
Rangkuman Data Materi Rumah Adat Suku Makassar		
1	Kosmologi dan Arsitektur Makassar	Menjelaskan tentang pengaruh kepercayaan masyarakat suku Makassar terhadap bentuk bangunan rumah
2	Bentuk Rumah Adat suku Makassar	Bentuk tampilan secara keseluruhan bangunan rumah adat suku Makassar.
3	Bagian-Bagian Rumah	Menjelaskan bagian-bagian rumah adat beserta fungsinya: bagian depan rumah secara vertikal, ruangan dalam rumah secara horizontal, beberapa ruang tambahan dan penjelasan bagian-bagian rumah seperti tiang, dinding, lantai dan atap.

4	Tipe Rumah Adat	Menjelaskan tiga macam rumah adat suku Makassar.
5	Nilai Sosial Budaya dalam Rumah Adat	Perbedaan status sosial masyarakat membedakan bentuk rumah adatnya seperti pada bentuk ukuran, tingkap/bubungan, bahan dan ragam hias
6	Tata Cara Pendirian dan Menempati Rumah Baru	Menjelaskan proses pendirian rumah dari pemilihan bahan, mendirikan tiang hingga proses mendiami rumah baru.
7	perubahan yang terjadi pada rumah adat Suku Makassar	Tradisi pembuatan rumah panggung dikalangan suku Makassar masih tetap berlangsung hingga sekarang.
8	Makna filosofis rumah adat	Makna yang terkandung dalam ornamen atau ragam hias yang ada di rumah Suku adat Makassar

Dalam langkah pembuatan cerita dengan target anak-anak sebaiknya menggunakan konsep cerita yang jelas, sederhana, edukatif dan berakhir *happy ending* (Soenyoto, 2017: 45-55). Maka dari itu untuk menyederhanakan penyampaian materi utama penulis akan berfokus pada 'bentuk' dari objek pakaian adat dan rumah adat suku Makassar. Materi tersebut saling terkait dan akan disampaikan secara sederhana, padat dan ringkas. Selain itu perancangan animasi ini bertujuan untuk mengenalkan materi pakaian adat dan rumah adat agar dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk belajar mengenali pengetahuan tersebut. Salah satu unsur dalam animasi yang dapat menarik perhatian anak adalah penyampaian cerita. Informasi materi utama dipadukan dengan kisah atau cerita agar terlihat lebih menarik. Materi cerita tersebut merupakan materi pendukung, yang pada umumnya cerita animasi ditampilkan memiliki struktur seperti plot cerita, karakter/ tokoh, latar tempat, latar suasana, dan genre atau jenis cerita. Cerita tersebut dibangun menjadi satu kesatuan dalam bentuk naskah cerita.

Selanjutnya digunakan analisis SWOT untuk menganalisa media yang umumnya dipakai untuk mengenalkan materi pakaian dan rumah adat. Dalam perancangan ini penulis menganalisa media cetak dan media audio visual sebagian media banding. Pada media cetak, media yang paling banyak dipakai adalah buku, baik berupa ensiklopedia, buku sekolah, dan atlas. Merupakan media yang praktis dan mudah disimpan. Pada media tersebut, menampilkan informasi dan gambar akan materi. Akan tetapi terkadang tidak menampilkan informasi lengkap adalah solusi yang tepat.

dan gambar yang kecil sehingga sulit untuk dikenali. Pada media daring informasi biasa ditampilkan dalam bentuk artikel yang dirangkum dari buku maupun foto pakaian dan rumah adat yang ada di daerahnya.

Pada media audio visual, biasanya berupa video dan animasi. Video biasanya merupakan cuplikan dari museum ataupun taman nasional yang menyediakan replika dari pakaian dan rumah adat, maupun informasi berbentuk *powerpoint*. Pada animasi, biasanya menampilkan informasi dalam bentuk animasi 2D dan bergaya kartun, seperti pada Bloom dan Dongeng Kita. Dalam bentuk ini pengenalan menjadi lebih praktis, karena tidak perlu pergi kemanapun untuk mengenal materi dan disertai penyampaian informasi yang menarik. Akan tetapi, pada animasi terkadang menyampaikan informasi secara singkat dan cepat karena memiliki rentang durasi. Sehingga tidak menampilkan informasi yang mendetail, dan terkadang sulit untuk mencari informasi yang telah terlewat dengan melihat durasi.

Berdasarkan analisa tersebut, maka penulis mengambil media audio visual berupa animasi sebagai media utama. Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengaruh belajar menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar siswa terbukti ada kenaikan yang cukup signifikan (Badruzaman dkk 2015: 127) dan pada penelitian pengaruh pemberian media animasi terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang gizi seimbang juga berpengaruh dan ada kenaikan diatas rata-rata (Lingga 2015: 62). Ditambah adanya kecenderungan anak yang menyukai kegiatan menonton, sehingga animasi.

Tabel. 2 Analisis SWOT Media Animasi

Faktor Internal Faktor Eksternal	(S) Strength (Kekuatan) Edukasi Praktis (langsung tonton), Mudah disimpan, Visual lebih menarik karna bergerak dan bersuara	(W) Weakness (Kelemahan) Kaset CD dapat rusak jika sering tergores
	(O) Opportunities (kesempatan) kebanyakan anak suka menonton, animasi media populer	(T) Treat (Ancaman) Banyak animasi cerita yang lebih menarik
	Strategi SO Dapat menjadi media yang disukai dan populer oleh anak karena materi yang disampaikan menarik	Strategi WO Bisa menjadi media yang disukai oleh anak tapi harus dirawat dengan baik karena CD bisa rusak jika banyak tergores harus dikembalikan ke wadah CD agar dapat mengamankan CD
	Strategi ST Meskipun banyak animasi dengan cerita yang menarik, animasi tetap bisa menjadi media edukasi yang praktis	Strategi WT Karena banyak animasi yang menarik maka perlu menampilkan perbedaan dengan animasi edukasi lainnya. Selain itu penyimpanan animasi juga dapat disertai penyimpanan video daring sehingga semakin membuka peluang pasar (penyediaan media fisik dan media daring)

Tabel. 3 Analisis SWOT Media Buku

Faktor Internal Faktor Eksternal	(S) Strength (Kekuatan) Praktis, Mudah disimpan	(W) Weakness (Kelemahan) Penyajian terkadang kurang menarik (gambar kecil), Mudah robek (materi hilang)
	(O) opportunities (kesempatan) masih menjadi media populer yang praktis dan mudah ditemukan dipasaran.	(T) Treat (Ancaman) Tidak semua buku menampilkan grafis yang menarik dan tidak semua anak gemar membaca
	Strategi SO masih menjadi media populer yang praktis dan mudah ditemukan dipasaran.	Strategi WO Sebagai media yang populer lebih baik menggunakan kertas yang kuat agar tidak mudah robek dan penyajian yang lebih menarik
	Strategi ST Meskipun grafisnya tidak terlalu menarik tapi media ini mudah dibawa dan mudah disimpan	Strategi WT Sebaiknya menampilkan grafis yang lebih menarik, memperbanyak gambar/visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media utama dalam perancangan ini adalah video animasi edukasi yang bercerita tentang petualangan karakter *Sarah* dan Daeng Aru mengenal pakaian adat dan rumah adat edisi Suku Makassar. Animasi ini dapat dijadikan serial dengan materi suku yang berbeda, sehingga pada sampul dan label juga menampilkan kata ‘seri petualangan’ dan ‘edisi’ untuk menunjukkan fokus materi yang disampaikan.

Animasi ini berjudul ‘Eksplorasi! Petualangan *Sarah* dan Daeng Aru di Rumah Nenek’ dengan konsep desain keceriaan dalam petualangan, dengan materi yang mengacu pada bentuk dengan menampilkan ikon pakaian adat, perhiasan adat dan tema cerita petualangan fantasi. Konsep ikon dipilih untuk menyesuaikan dengan konsep materi pesan yang sederhana, ringkas dan berfokus pada bentuk dari materi tersebut, juga untuk memudahkan anak mengingat bentuk dari ikon yang ditampilkan.


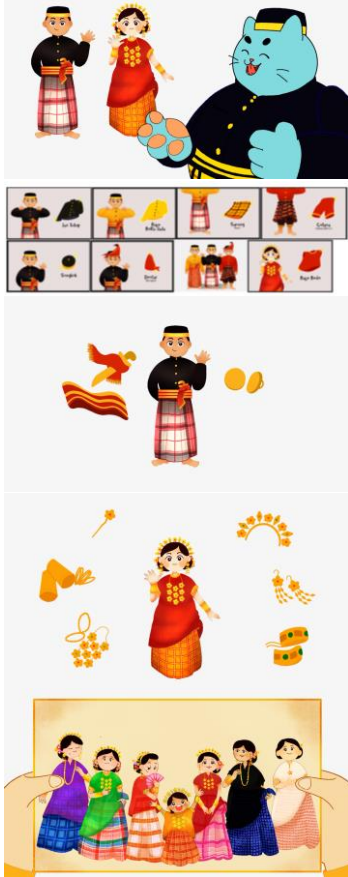

Sedangkan mengangkat tema petualangan karena merupakan salah satu kegiatan bermain yang disukai anak-anak. Video animasi ini berbentuk 2D dengan hasil akhirnya berupa *limited animation* (pergerakan animasi



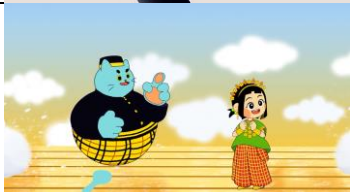



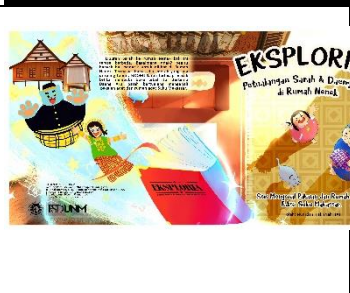
terbatas sekitar 6-8 *frame*). Video animasi berdurasi 8.31 menit dengan ukuran full HD (1980x1080px) resolusi 300 dpi, format MP4.

Proses pembuatan animasi dimulai dengan menentukan materi yang akan disampaikan yaitu pakaian adat dan rumah adat Suku Makassar. Materi tersebut lalu disederhanakan dan dipadukan dengan konsep visual yang telah ditetapkan menjadi sebuah naskah cerita. Setelah itu naskah cerita tersebut dipaparkan kedalam *thumbnail* dan *storyboard*. Sementara proses tersebut berjalan juga dilakukan *pre-recording* (rekaman dialog). Setelah proses tersebut selesai maka dimulailah tahap digitalisasi karakter dan latar yang telah dipisahkan perbagian (yang ingin dianimasikan dan tidak). Proses digitalisasi bertahap dari *lineart* hingga pewarnaan. Hasil karakter yang telah didigitalisasikan lalu dimasukkan kedalam aplikasi Adobe After Effect untuk digerakkan menggunakan teknik *puppet pintool*, pada tahap ini juga dimasukkan hasil rekaman untuk menyesuaikan gerakan animasi. Setelah semua proses pergerakan karakter dan latar selesai, maka dilakukan *editing* dengan penambahan *sound effect* dan instrumen untuk meningkatkan suasana. Hasil tersebut lalu dilakukan *rendering* menjadi file video animasi. Berikut merupakan penjelasan tiap *scene* media utama yang dihasilkan dari perancangan.

Tabel 4. Penjelasan Perbagian *Scene* Animasi

Scene	Penjelasan cerita dan konsep	Hasil Animasi
0	Opening Menampilkan logo UNM dan Fakultas Seni dan Desain	
1	EXT- JALAN- PAGI Cerita diawali dengan narasi yang menyatakan kerinduan dan ketidaksabaran <i>Sarah</i> untuk sampai di rumah Nenek. <i>Sarah</i> menatap dari jendela mobil menanti. Desa lingkungan Nenek ditampilkan dengan ladang sawah yang luas (petani), tapi bukan desa pelosok ditandai dengan adanya jalan aspal dan perumahan yg ramai. Referensi di Limbung Gowa. Scene ini menampilkan karakteristik <i>Sarah</i> yang bersemangat, ceria. Juga penggunaan warna hijau: asri, dan mobil merah: bersemangat.	
2	EXT-DEPAN RUMAH NENEK-PAGI Kegirangan <i>Sarah</i> ditampilkan melalui dialog. Rumah Nenek ditampilkan seperti rumah tinggal orang Makassar (pada saat ini). Penggunaan Warna <i>orange</i> untuk menampilkan nuansa hangat dari keluarga, warna kayu. Warna hijau asri dan hangat. Penggunaan warna pada animasi banyak mengacu pada warna objek aslinya, hanya ditampilkan lebih cerah.	
3	EXT-TERAS RUMAH-PAGI Menampilkan karakteristik <i>Sarah</i> yang sangat penasaran dengan mengganti cepat pandangan dari melihat bunga-bunga kaktus yang baru dia lihat-mengikuti kucing. Bunga kaktus dipilih karena sangat jarang berbunga sehingga menimbulkan rasa terkejut ketika melihat pertama kali. Karakter Nenek menyukai tanaman sehingga banyak bunga di rumahnya (pot, dan lingkungan asri penuh bunga). Tampilan pagar berbentuk segi empat, karena Nenek masih menyakini paham <i>sulappa appa</i> .	
4	INT-RUANG TAMU-PAGI Awal mula perjalanan fantasi dimulai. Disini <i>Sarah</i> kaget melihat kilau cahaya yg ternyata berasal dari dalam buku. Buku Eksploria ini merupakan buku kakek (alm). terlihat rak yang penuh dengan buku dan beberapa figura terpajang. Terlihat tidak logis karena buku itu seperti muncul sendiri. Nyatanya <i>Sarah</i> sedang bermimpi setelah membaca buku yang memang ada diatas meja. Dan mimpinya terulang dari pertama kali dia datang ke rumah Nenek.	

5	<p>EXT-DUNIA EKSPLORIA-SIANG</p> <p><i>Sarah</i> masuk ke Eksploria. Ditampilkan seperti terminal kedatangan atau terminal menunggu kendaraan. Karena setelah ini <i>Sarah</i> akan melakukan perjalanan bertualang dengan Daeng Aru (karakter kucing biru) yang tidak lain adalah kucing yang ada di rumah Nenek. Suasananya tampil di atas awan, melayang dengan sofa awan bulat-bulat lembut dan berbintang. Mewakili mimpi <i>Sarah</i> yang sebenarnya sedang terjadi. Kucing Nenekpun digambarkan seperti orang yang sedang berbicara merupakan murni imajinasi <i>Sarah</i>. Warna ungu sebagai fokus point digunakan untuk menandakan fantasi/ misteri</p>	
6	<p>EXT-PAKAIAN ADAT- SIANG</p> <p>Disini disampaikan materi pesan yang telah ditetapkan. Penggunaan warna dominan seperti merah, hitam, kuning merupakan warna-warna serupa dengan materi aslinya. Dan mengandung arti tersendiri seperti pada warna baju bodo. Menampilkan jenis baju, perhiasan yang digunakan dan warna baju.</p> <p>Pada gambar ke 2 ditampilkan penggunaan konsep ide Ikon. Dimana ikon tersebut ditambihkan berdampingan dengan pakaian adat yang dipakai. Ikon ditampilkan berupa pakaian, penutup kepala, sarung, celana, dan perhiasan pada pakaian adat laki-laki dan perempuan.</p> <p>Penjelasan ikon perhiasan baju adat</p> <p>Penjelasan arti warna pada baju bodo</p>	
7	<p>EXT-RUMAH ADAT- SIANG</p> <p>Selanjutnya <i>Sarah</i> pergi ke rumah adat, disini dijelaskan jenis rumah adat Suku Makassar. Pada tahap ini penulis hanya menampilkan 2 strata sosial yaitu bangsawan dan masyarakat kebanyakan (<i>tumasara</i> dan <i>tubaji</i>). Karena golongan <i>ata</i>/ budak sudah lama tidak ada karena pergantian ekonomi yang terus terjadi (dan dapat berkembang).</p> <p>Penamaan jenis rumah <i>taratapun</i> sebenarnya sudah lama tidak dipakai, hanya berupa <i>balla lompoo</i> (rumah besar) dan <i>balla</i> (rumah masyarakat kebanyakan). Tapi tetap ditampilkan agar tidak membingungkan penyebutan nama rumah yang sama.</p>	

	Selain itu tidak ditampilkan materi mengenai strata sosial Suku Makassar yang lebih dalam hanya sebagai perwakilan untuk membedakan bentuk rumah.	 
8	EXT- EKSPLORIA- SORE Perjalanan <i>Sarah</i> sudah selesai. Mereka telah sampai di ujung Eksploria. Suasana berubah menjadi kekuningan mewakili waktu yang terus berjalan (menandakan lama tidur <i>Sarah</i>). Perut <i>Sarah</i> sudah lapar karena belum makan siang.	
9	INT-RUANG TAMU-SORE Terlihat <i>Sarah</i> tertidur pulas dan Nenek menghampiri untuk membangunkan <i>Sarah</i> . <i>Sarah</i> terbangun dan tidak sadar tadi sedang bermimpi. <i>Sarah</i> dibangunkan untuk makan, tapi <i>Sarah</i> tergesa-gesa segera menceritakan kisahnya (mimpi) ke Nenek. <i>Sarah</i> menuju rumah Nenek pada waktu pagi hingga siang hari, selama perjalanan <i>Sarah</i> tidak tidur dan membuatnya mengantuk ketika membaca buku Nenek diatas meja. <i>Sarah</i> diselimuti sarung Nenek bewarna ungu.	 
10	CREDIT. Menampilkan nama perancang dan sumber terlibat dalam pembuatan animasi.	
11	Tampilan Sampul Utama Merupakan kelanjutan <i>scene</i> setelah <i>Sarah</i> bangun. Disana menampilkan bayangan <i>Sarah</i> yg memakai pakaian adat dan bayangan kucing sebagai Daeng Aru (yang menandakan hal yang telah terjadi dalam mimpi <i>Sarah</i>). Buku yang melayang menandakan kejadian yang terkait dengan buku tersebut. Ditampilkan waktu sore. Dan ruangan yang telah rapi. (Kebiasaan Ibu-Ibu selalu merapikan tempat setelah dipakai). Disini <i>Sarah</i> dan Nenek berjalan menuju dalam rumah tapi Nenek lupa untuk menutup pintu luar.	

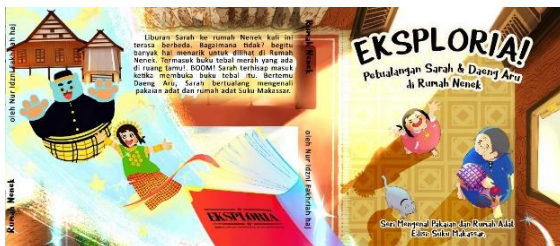
Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan ini berupa DVD, sampul label kover DVD dan buku cerita. Sampul DVD digunakan untuk

menyampaikan informasi tambahan, berukuran 12x26 cm (depan belakang) dan berbahan kinstruk 150gr. Informasi yang ditampilkan judul Eksploria! yang berbentuk *logotype*, sinopsis cerita animasi, nama pengarang,

informasi mengenai sumber data yang digunakan dan instruksi sebelum menonton pada bagian dalam sampul. Label DVD berbahan kertas stiker ukuran 12x12cm. Label akan dipasang di kepingan DVD. Wadah DVD berbahan akrilik bening dan berukuran 14,1x12cm.

Hasil video animasi akan dirender menggunakan aplikasi Nero kedalam kepingan DVD. Terakhir adalah media buku cerita, berisi keseluruhan cerita pada video animasi yang ditampilkan kedalam bentuk buku. Berukuran 20x20cm dengan bahan kertas hvs 80gsm dengan isi 12 halaman timbal balik, teknik cetak *digital printing*. Penggunaan media buku selain untuk memudahkan anak dalam melihat kembali materi yang telah disampaikan juga berfungsi untuk tetap mengenalkan literasi kepada anak.



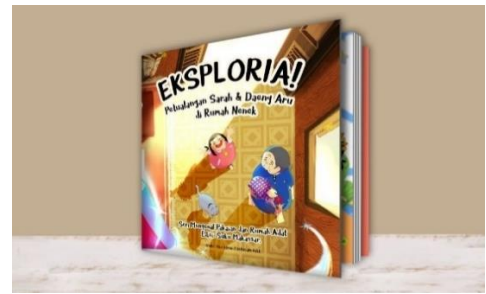
Gambar 1. Sampul Depan DVD



Gambar 2. Sampul Belakang DVD



Gambar 3. Tampilan Wadah dan Label DVD



Gambar 4. Tampilan Buku Cerita

Media Promosi

Media promosi perancangan ini berupa poster, *X-Banner* dan *merchandise*. Poster berukuran A3 (29,7x42cm) dan berbahan kinstruk 260gr. *X-Banner* berukuran 160x60cm berbahan *Albatros*. Informasi yang ditampilkan pada poster dan *X-Banner* berupa ajakan untuk mengikuti (melihat) petualangan Sarah dalam mengenali pakaian adat dan rumah adat Suku Makassar. Adapun *Merchandise* yang dibuat yaitu gantungan kunci berbahan akrilik ukuran 6x6 cm, stiker berbahan *glossy stiker* berukuran 12x15cm, *tumbler* berbahan plastik *food grade* berukuran 10x18cm berwarna merah untuk mewakili karakter Sarah dan warna biru untuk mewakili karakter Nenek dan Aru, *totebag* dengan bahan kain *drill premium* ukuran 30x40 cm. Penggunaan *Merchandise totebag* sebagai promosi berupa penjualan berpaket yang di dalamnya tersedia media utama dan pendukung serta *merchandise*.



Gambar. 5 Media Promosi Poster



Gambar 6. Media Promosi X-Banner



Gambar.7 Media Promosi Merchandise
(Totebag, Gantungan kunci, Tumbler/ Botol
Minuman dan Stiker)

Pembahasan

Perancangan yang dilakukan adalah merancang sebuah media alternatif untuk mengenalkan anak tentang pakaian adat dan rumah adat Suku Makassar. Berdasarkan masalah yang diangkat media yang ditampilkan kurang menarik minat anak untuk mempelajari

materi tersebut. Maka dirancanglah sebuah media alternatif yang berisi kegiatan yang disukai anak yaitu menonton melalui sebuah media yang menarik yaitu video animasi. Animasi berdurasi 8.31 menit dan ditampilkan dengan gaya ilustrasi kartun, dengan konsep warna menggunakan warna cerah (*Bright Color*) yang ditampilkan penuh warna. Penggunaan warna cerah untuk menimbulkan kesan keceriaan dalam petualangan, menyesuaikan konsep desain dan visual branding yang diangkat. Warna dominannya adalah warna panas merah, kuning, orange dan coklat. Animasi tersebut ditampilkan dengan warna-warna yang cerah dan bentuk gambar yang lucu untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam menonton video animasi ini.

Materi utama dalam animasi ini ditampilkan dengan konsep 'ikon' yang mengacu pada bentuk pakaian dan perhiasan adat bertema cerita petualangan. Cerita yang ditampilkan bergenre *slice of life* (keseharian) dan fantasi. Mengangkat cerita tentang keseharian untuk memberikan kesan kedekatan anak dengan materi, sehingga anak akan merasa pernah mengalami cerita tersebut. Selain itu tema cerita petualangan juga merupakan perwakilan salah satu kegiatan bermain anak, sumber inspirasi yang berasal dari lingkungan tinggal masyarakat Makassar, penggunaan narasi berdialek Makassar dan metari komunikasi mengenai budaya suku Makassar (pakian adat dan rumah adat) tentu dengan tujuan yang sama yaitu memberikan nuansa kedekatan antara materi dengan anak (penonton).

Materi yang ditampilkan yaitu bentuk pakaian adat dan rumah adat, jenis-jenis pakaian adat dan rumah adat, perhiasan yang melengkapi pakaian adat, makna warna pada pakaian adat dan nilai sosial budaya yang terkandung dalam rumah adat. Pemilihan materi tersebut mengacu pada batasan masalah yang telah ditetapkan yaitu lebih berfokus untuk menjelaskan bentuk pakaian adat dan rumah adat. Selain itu juga untuk lebih menyederhanakan penyampaian materi agar lebih mudah diterima oleh anak, sehingga tidak menurunkan ketertarikan anak untuk mengenal materi yang akan disampaikan. Penulis juga merancang media pendukung

seperti wadah untuk menyimpan DVD, karena berdasarkan analisis SWOT yang dilakukan DVD rentan rusak jika sering tergores, selain itu dirancang juga sampul DVD yang menampilkan informasi mengenai sinopsis cerita animasi. Selain itu juga ditambahkan media pendukung seperti buku cerita untuk memudahkan anak meninjau kembali materi yang telah disampaikan di video dan untuk tetap mengenalkan literasi kepada anak. Buku cerita ini berisi rangkuman keseluruhan cerita dalam video animasi. Media promosi juga penulis buat untuk mempromosikan animasi ini, seperti poster, *X-Banner* dan *Merchandise* untuk menambah ketertarikan target *audience* terhadap animasi ini.

Perancangan media animasi ini tentu dapat diimplementasikan kepada masyarakat karena selain merupakan media edukasi yang menarik (animasi), kegiatannya (menonton) juga disukai oleh orangtua dan anak. Secara teoretis perancangan ini juga mengikuti kajian pustaka yang telah dipaparkan meskipun ada beberapa bagian yang dilewatkan karena bentuk animasi yang dirancang hanya berupa *limited* animasi (pengulangan animasi dan memainkan prinsip yang lebih sedikit), SDM yang lebih sedikit dan ada langkah yang sudah tergabung dalam satu kali proses kerja. Melalui perancangan animasi ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam mengenal dan mempelajari pakaian adat dan rumah adat Suku Makassar.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengenalan budaya sejak dini memang sangat penting untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan minat anak dalam mengenal budaya yang ada di sekitarnya. Begitu pula dengan pakaian adat dan rumah adat Suku Makassar. Akan tetapi, media yang ditampilkan terkadang menurunkan ketertarikan anak sehingga masih ada anak yang tidak mengenal budayanya. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk mengenali budaya pakaian adat dan rumah adat Suku Makassar. Salah satu cara meningkatkan minat anak dalam mengenal sesuatu adalah dengan menggabungkan kegiatan yang anak sukai dengan materi yang ingin

dikenalkan atau diajarkan, misalnya dengan kegiatan menonton melalui media yang menarik seperti video animasi.

Adapun perancangan animasi untuk pengenalan pakaian adat dan rumah adat Suku Makassar ini menghasilkan media utama berupa video animasi yang berjudul 'Eksplorasi! Petualangan Sarah dan Daeng Aru di Rumah Nenek'. Animasi tersebut ditampilkan dengan konsep keceriaan dalam petualangan dan berfokus pada 'Ikon' yang mengacu pada bentuk pakaian dan perhiasan adat, cerita bertema petualangan di dunia mimpi dengan materi yang disederhanakan dan ditargetkan kepada anak berusia 9-10 tahun. Hasil perancangan Animasi ini diharapkan mampu menjawab masalah dan tujuan perancangan yaitu menjadi media alternatif yang dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam mengenal pakaian adat dan rumah adat Suku Makassar. Juga sebagai pengenalan budaya Suku Makassar kepada masyarakat luar pulau Sulawesi.

Selain media utama berupa video animasi juga didukung dengan media pendukung seperti DVD, label, sampul, wadah DVD dan buku cerita, juga disertai media promosi seperti poster, *X-Banner* dan *merchandise*. Terlepas dari keterbatasan yang dimiliki perancangan ini diharapkan mampu menjawab permasalahan dengan menciptakan sebuah media alternatif untuk mengenalkan anak dalam mengenali pakaian adat dan rumah adat suku Makassar. Adapun saran terhadap media perancangan yang dapat dijadikan acuan untuk peneliti/perancang selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Tampilan karakter Daeng Aru sebagai roh kucing yang berbicara mungkin akan membuat beberapa anak merasa tidak nyaman. Terlebih jika anak tersebut takut dengan kucing. Disarankan untuk perancang selanjutnya lebih jeli memperhatikan psikografis target audiens sebagai pertimbangan dalam penggambaran karakter utama cerita.
2. Informasi yang disampaikan terbatas pada 'bentuk' pakaian adat dan rumah adat suku Makassar dengan pertimbangan materi yang disampaikan akan lebih sederhana dan memudahkan anak untuk mengenal dan mengingat materi tersebut.

- Maka akan lebih baik jika perancang selanjutnya mempertimbangkan materi tersebut untuk dipisahkan ataupun menambahkan serial dari pembahasan yang sudah ada (pakaian adat, rumah adat). Sehingga pembahasan pada satu objek materi juga jadi lebih banyak (tidak terfokus pada bentuk saja) walaupun disampaikan secara sederhana dan ringkas.
3. Animasi ini diposisikan sebagai serial berbentuk *short movie*, sehingga perancangan selanjutnya dapat menggunakan kembali karakter, tema dan *branding* dengan fokus materi suku yang berbeda. Adapun suku yang diutamakan adalah suku di pulau Sulawesi, dimana karakter utama memang mengacu pada lingkungan masyarakat Makassar (Sulawesi Selatan). Sehingga unsur seperti bentuk karakter masih memiliki kedekatan dengan materi yang akan ditampilkan. Adapun penggunaan karakter dan *branding* diluar pulau Sulawesi juga dapat dilakukan, hanya saja diperlukan pengurangan maupun penambahan *branding* yang disesuaikan kembali dengan perancangan yang akan dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Jenderal Kebudayaan Proyek Investasi dan Dokumen Kebudayaan Daerah.
- Faizal Rochman, H. S. (2015). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. PT. Republik Solusi.
- Guru, T. M. (2011). *Next Step IPS Aktif 4*. Jakarta: Esis.
- Kusherdaryana. (2013). *Pemahaman Lintas Budaya*. Bandung: Alfabeta.
- Lasapu, P. B. ((2015): 20.). "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun.". *Jurnal DKV Adiwarna 1.6*, 20.
- Lathief, H. (2014). *Orang Makassar*. Yogyakarta: Padat Daya.
- Lingga, N. L. (2015). Pengaruh Pemberian Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa kelas Vi Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat. *Program Studi Ilmu Gizi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Esa Unggul Jakarta*, 62.
- Badruzaman, A. N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peta. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 118-128.
- Caprisa, N. (2020). Perancangan AUGMENTED REALITY Rumah Adat Sulawesi Selatan. *Tanra*, Volume 7 Nomor 1.
- Depdikbud. (1985/1986). *Busana Adat Pada Masyarakat di Sulawesi Selatan*. Sulawesi Selatan: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat
- Saing, A. (2010). *Arsitektur Tradisional Rumah Adat Bugis-Makassar*. Sulawesi Selatan: Indhira Art.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyanto, S. S. ((2011)). Game Edukasi "Ragam Budaya" Sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Di Indonesia. *Semantik*, 1(1).
- Undang-Undang Dasar Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya.
- Undang-Undang Dasar Pasal 32 Ayat 1 1945 Tentang Pemajuan Kebudayaan.